

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

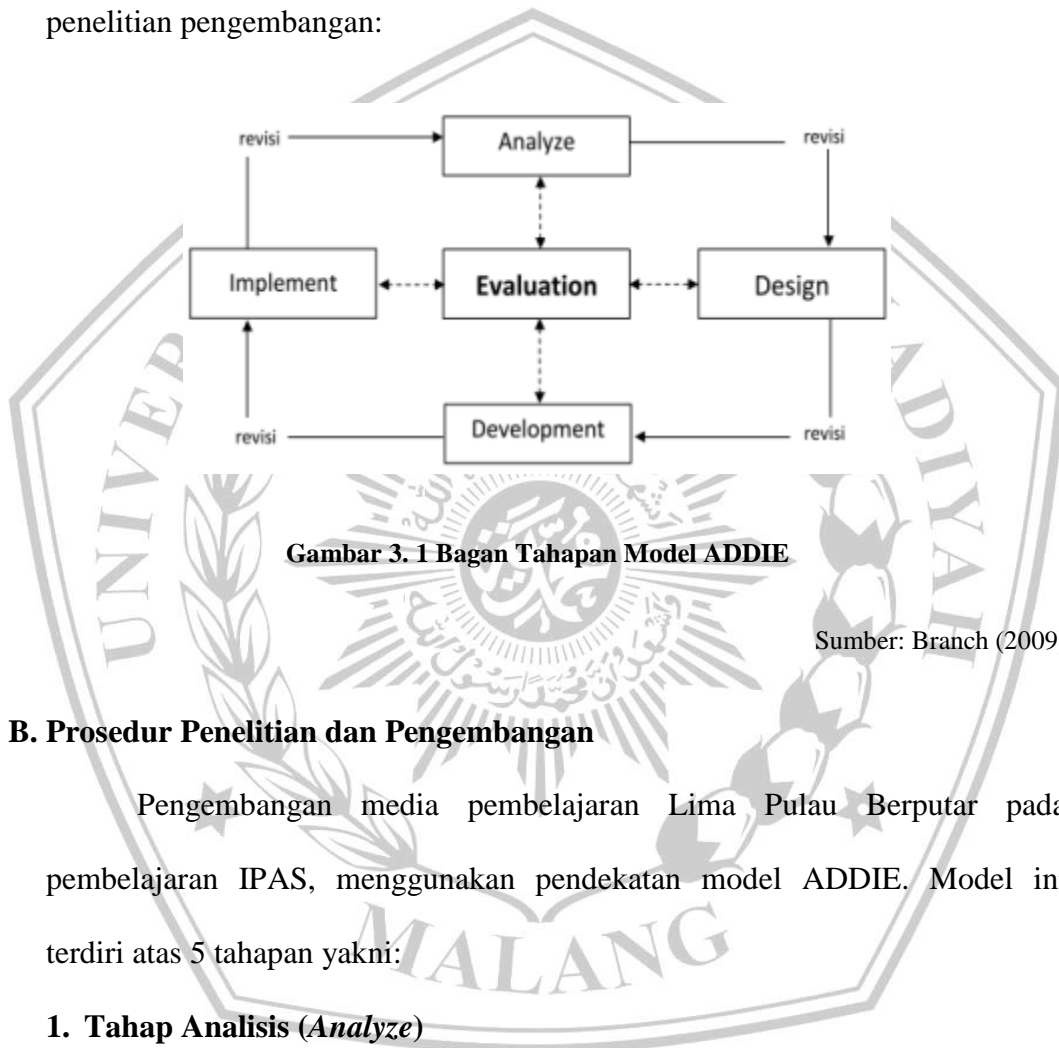
A. Model Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan terdapat berbagai macam model pengembangan, namun didalam penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE. Model penelitian ADDIE (Piskurich, 2000) dan (Branch, 2009) terdiri atas lima tahapan yakni analisis (*analyse*), rancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Kuncahyono dan Aini 2020). Penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE memiliki tujuan untuk mengembangkan, menciptakan atau menghasilkan suatu produk yang efektif dengan menguji efektivitas dari produk yang dihasilkan sehingga berfungsi secara maksimal.

Peneliti memilih menggunakan model pengembangan ADDIE dikarenakan kerangka kerja yang disediakan model ini menawarkan pendekatan sistematis, sederhana dan terstruktur dalam pengembangan produk instruksional atau pembelajaran (Branch, R. M. 2009). Model ADDIE memastikan bahwa setiap tahap pengembangan, mulai dari analisis hingga evaluasi, dilakukan secara terstruktur untuk mendapatkan produk yang efektif dan efisien. Melalui tahapan pada ADDIE, peneliti dapat mengidentifikasi kebutuhan peserta didik secara spesifik, perancangan secara rinci dari materi dan media, membantu memastikan efektivitas dan perbaikan berkelanjutan pada media yang dikembangkan peneliti.

Konsep model ADDIE sendiri memiliki tujuan untuk membangun kompetensi dasar atau kinerja dalam kegiatan pembelajaran dengan merancang suatu produk pembelajaran yang sesuai dengan lima tahapan model ADDIE untuk

menghasilkan produk yang memuaskan (Hidayat dan Nizar, 2021). Pada setiap tahapannya terdapat evaluasi terhadap hasil atau kegiatan pengembangan, sehingga dapat meminimalisir kekurangan maupun kesalahan dalam pengembangan produk yang akan dihasilkan sampai tahap akhir. Berikut merupakan bentuk bagan dari tahapan model ADDIE yang digunakan dalam penelitian pengembangan:



Gambar 3.1 Bagan Tahapan Model ADDIE

Sumber: Branch (2009)

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran Lima Pulau Berputar pada pembelajaran IPAS, menggunakan pendekatan model ADDIE. Model ini terdiri atas 5 tahapan yakni:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan diantaranya analisis kurikulum, sarana dan prasarana, materi dan media pembelajaran serta keaktifan peserta didik saat belajar mengajar. Analisis tersebut dapat diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan kepala sekolah SD Muhammadiyah 08

Dau. Sehingga peneliti mendapatkan informasi juga mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian sebagai pedoman dalam pengembangan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar). Menurut data yang telah didapatkan melalui kegiatan observasi dan wawancara di SD Muhammadiyah 08 Dau dapat diketahui bahwa di sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka. SD Muhammadiyah 08 Dau memiliki fasilitas dan infrastruktur yang representatif untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Akan tetapi untuk media pembelajaran sendiri masih kurang digunakan oleh pendidik dalam menunjang kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik kurang bersemangat saat belajar terkhususnya pada pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya. Oleh sebab itu peneliti mengembangkan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahapan perancangan terhadap produk yang akan dibuat termasuk menetapkan materi, merumuskan capaian pembelajaran, tujuan dan indikator tujuan pembelajaran. Selain itu peneliti juga menyusun rancangan pembuatan media, konsep atau desain beserta spesifikasi produk yang akan dikembangkan dan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar). Oleh karena itu, peneliti perlu memahami manfaat yang akan diperoleh peserta didik. Dalam mengembangkan dan merancang media pembelajaran Lima Pulau Berputar, peneliti menggunakan hasil pedoman yang didapatkan dari hasil wawancara

sesuai dengan analisis kebutuhan. Media pembelajaran yang akan disusun mencakup pembelajaran IPAS materi keragaman budaya Indonesia. Bentuk media pembelajaran yang dikembangkan menyerupai lingkaran dari kayu ringan yang dapat diputar dan komponen miniatur rumah adat yang dibuat dari stik ice cream beserta ornamen gambar keberagaman budaya.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan pengembangan dilakukan kegiatan mendeskripsikan atau mengembangkan spesifikasi desain produk yang dirancang menjadi bentuk konkrit (nyata). Pengembangan produk yang sudah di rancang merupakan tahapan untuk menciptakan produk baru atau hasil modifikasi dari produk yang sudah ada sebelumnya, sehingga menghasilkan media yang berbeda. Produk yang dikembangkan di desain lebih menarik supaya bisa memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik. Pada proses ini peneliti menciptakan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) untuk pembelajaran IPAS dengan fokus materi keragaman budaya Indonesia. Sebelum mengimplementasikan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) peneliti melakukan validasi produk oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan produk termasuk kevalidan materi media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar). Setelah dilakukan validasi peneliti dapat memperbaiki dan menyempurnakan produk yang telah dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi peneliti melakukan pengujian produk yang sudah dikembangkan. Pengimplementasian produk ini dilakukan di SD

Muhammadiyah 08 Dau di kelas IV berjumlah 17 peserta didik. Media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) tersebut diimplementasikan sesuai dengan materi yang sudah dikaitkan dengan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) yang dikembangkan. Tujuan pengimplementasian ini untuk menerapkan media guna mengetahui kelayakan media pembelajaran sesudah dilakukannya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) yang sudah dihasilkan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ialah tahap akhir dalam model penelitian pengembangan ini. Tahap evaluasi terdiri atas 2 tahapan, yakni evaluasi formatif dan evaluasi sumatif (Yudi dan Sugianti, 2020). Evaluasi formatif dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan produk berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk menilai keefektifan atau pengaruh hasil pengembangan media pembelajaran terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan hasil respon pendidik dan peserta didik. Adapun tujuan dari tahap evaluasi ialah untuk mengevaluasi kelebihan juga kekurangan media yang dilakukan pada tahap implementasi. Jika media memiliki kekurangan atau kelemahan maka harus dilakukan perbaikan dan penyempurnaan kembali. Jika media tidak mempunyai kekurangan ataupun kelemahan maka dapat dinyatakan layak tanpa harus dilakukan perbaikan.

C. Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal Liput (Lima Pulau Berputar) dimulai dengan mendesain media kemudian dilanjutkan dengan menentukan materi sesuai tujuan pembelajaran serta pengelolaan konten. Selanjutnya mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan dan membuat produk. Selain itu, tahapan ini membutuhkan kerja sama dengan berbagai ahli untuk melakukan validasi produk. Media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) memiliki beberapa komponen yakni komponen utama dan pendukung. Komponen utama media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) yaitu terdapat lima miniatur rumah adat dari setiap pulau besar di Indonesia, papan nama setiap pulau, kemudian ada ornamen gambar keberagaman budaya, seperti keberagaman adat istiadat, pakaian adat, tarian adat, senjata adat, dan alat musik. Serta papan bulat yang dapat berputar memiliki fungsi untuk menggerakkan media. Sedangkan ornamen pendukung terdapat peta informasi keberagaman di setiap pulau, peta pulau Indonesia, peti harta karun untuk menyimpan ornamen dan peta informasi keberagaman, modul ajar, buku panduan penggunaan produk, dan media untuk menyimpan dan membawa media pembelajaran.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk adalah syarat dalam penelitian model pengembangan. Tujuan dilakukannya uji coba produk dilakukan sebagai dasar untuk menentukan kesesuaian media pembelajaran yang akan dikembangkan. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan:

1. Desain Uji Coba

Produk diuji cobakan secara mandiri oleh peneliti guna menilai kinerjanya dan memastikan keselamatan pengguna. Setelah hasil uji coba secara mandiri, uji coba dilanjutkan pada ahli materi, ahli media serta subjek penelitian untuk mengevaluasi kualitas media yang dibuat. Pelaksanaannya melibatkan penyerahan angket dan produk yang di kembangkan kepada validator untuk mengukur kevalidan produk pengembangan juga memberikan saran serta kritik untuk perbaikan produk kedepannya.

2. Subjek Uji Coba

Pada penelitian ini, subjek uji coba produk yang dikembangkan pada peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 08 Dau yang terdiri dari 17 peserta didik.

E. Jenis Data

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) pada pembelajaran IPAS dengan materi keberagaman budaya, terdapat dua jenis data yang digunakan oleh peneliti, yakni data kualitatif dan kuantitatif. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai kedua jenis data tersebut:

1. Jenis Data Kualitatif

Data kualitatif ialah jenis data yang terdiri dari susunan kalimat. Dengan cara mendeskripsikan suatu hal untuk memperoleh data kualitatif tersebut. Data kualitatif didapatkan dari hasil proses observasi, wawancara serta kritik dan saran dari ahli materi juga ahli media pada terkait penggunaan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar).

2. Jenis Data Kuantitatif

Data kualitatif merupakan sebuah jenis data yang menghasilkan bentuk numerik di dalamnya. Lembar angket adalah hal yang diperlukan dalam memperoleh hasil pengolahan data. Berdasarkan lembar angket, kemudian akan dijumlah dan dimasukkan ke kategori yang telah ditentukan. Data kuantitatif didapatkan dari hasil penilaian validasi ahli materi dan ahli media yang telah dilakukan. Selain itu skor atau nilai data kuantitatif juga didapatkan dari hasil angket respon pendidik dan peserta didik.

F. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran Lima Pulau Berputar dilakukan di SD Muhammadiyah 08 Dau Jl. Margobasuki 48 Jetis, Mulyoagung, Kecamatan Dau, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur. Penelitian ini dikhususkan pada mata pembelajaran IPAS materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV. Penelitian dilakukan di semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian pengembangan media Liput (Lima Pulau Berputar) pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya Indonesia menggunakan teknik pengumpulan data berikut ini:

1. Observasi

Teknik observasi ini dilaksanakan dengan tujuan mendapatkan informasi dan data dari proses pembelajaran yang berlangsung di SD Muhammadiyah 08 Dau. Observasi dilakukan pada hari Rabu, 16 oktober 2024. Dalam teknik ini peneliti juga menganalisis partisipasi peserta didik

kelas IV untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran yang terdapat di kelas. Peneliti juga mengkaji ketersediaan media pembelajaran dan fasilitas yang tersedia di sekolah tersebut.

2. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dengan pendidik mengenai proses pembelajaran. Wawancara dilakukan secara terbuka dan pertanyaan bersifat bebas serta jawabannya tidak terikat. Peneliti melakukan wawancara untuk memperoleh dan mengumpulkan data maupun informasi mengenai proses pembelajaran di kelas dan media yang umumnya digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Tujuan dari wawancara ini adalah memperoleh informasi tentang kegiatan pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan pembelajaran di kelas.

3. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan tanggapan serta respon terkait media pembelajaran Lima Pulau Berputar. Penelitian ini menggunakan angket validasi dan angket respon. Angket ini dipergunakan untuk menilai kevalidan dari media serta mengevaluasi daya tarik media yang dikembangkan.

a. Angket Validasi

Angket validasi dipakai untuk mengetahui kevalidan media yang dikembangkan dari validasi ahli media dan ahli materi. Hasil angket tersebut dianalisis untuk digunakan sebagai dasar dalam

penyempurnaan dan penilaian kelayakan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar).

b. Angket Respon

Angket respon dipakai untuk menilai keefektifan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar). Terdapat dua jenis angket respon yaitu angket respon peserta didik yang diberikan untuk mengetahui daya tarik dan kegunaan media terhadap proses pembelajaran. Serta angket respon pendidik yang diberikan kepada pendidik untuk menilai keefektifan dan kepraktisan terhadap media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

4. Dokumentasi

Sebagai cara untuk mengumpulkan informasi yang relevan maka diperlukan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi. Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi dipakai untuk melengkapi data yang telah dikumpulkan dengan mendokumentasikan aktivitas selama penelitian berlangsung. Data yang didapat dari teknik dokumentasi berupa foto, video, atau dokumentasi yang terkait dengan implementasi media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) materi keberagaman budaya kelas IV SD Muhammadiyah 08 Dau.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian seperti lembar observasi, lembar wawancara, lembar angket, serta dokumentasi digunakan sebagai panduan dan sumber

untuk mengumpulkan data dan informasi penelitian dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar).

1. Pedoman Observasi

Untuk mengetahui kondisi nyata mengenai kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh peserta didik kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Dau maka dilakukan observasi awal. Observasi awal dilaksanakan pada hari Rabu, 16 Oktober 2024. Kegiatan tersebut dilakukan peneliti untuk mengamati suasana pembelajaran dan mengetahui respon peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Berikut adalah instrumen yang dijadikan sebagai acuan dalam observasi awal:

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Awal

Aspek	Indikator
Sarana Prasarana	<ul style="list-style-type: none"> a. Kondisi sekolah atau suasana kelas. b. Fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran.
Proses Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Kurikulum yang digunakan di kelas IV SD Muhammadiyah 08 Dau. b. Metode yang dipergunakan selama proses pembelajaran. c. Penerapan media pembelajaran. d. Keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran.
Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Jenis media pembelajaran yang dipergunakan saat pembelajaran. b. Penggunaan media yang digunakan dalam proses pelajaran IPAS. c. Media pembelajaran yang disukai peserta didik.

(Sumber: Olehan Peneliti)

Setelah peneliti melakukan observasi awal, maka dilakukan observasi pada saat penelitian yang digunakan untuk mengamati penggunaan media pembelajaran yang telah diciptakan serta keterlibatan peserta didik saat pembelajaran di kelas. Untuk mengetahui keberhasilan dalam penggunaan media yang dibuat saat pembelajaran berlangsung

peneliti menggunakan lembar evaluasi. Berikut adalah instrumen lembar observasi:

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Uji Coba Media Pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar)

Aspek	Indikator
Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) membantu peserta didik memahami konsep atau materi yang disampaikan. b. Media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) memberikan penjelasan yang jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik. c. Media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang tercantum di kurikulum. d. Media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) memberikan gambaran yang lengkap mengenai topik yang diajarkan.
Penggunaan Media	<ul style="list-style-type: none"> a. Media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) tidak sulit digunakan oleh peserta didik tanpa kesulitan teknis. b. Penggunaan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) tidak mengganggu jalannya pembelajaran. c. Peserta didik bisa menggunakan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) tanpa menggunakan bantuan berlebihan. d. Media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) mendorong interaksi diantara peserta didik dan pendidik, serta antar sesama peserta didik.
Respon Peserta Didik	<ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik terlihat aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. b. Peserta didik memperhatikan materi yang disampaikan melalui media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar). c. Peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar). d. Media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.

(Sumber: Olahan Peneliti)

2. Pedoman Wawancara

Teknik wawancara dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara bertanya secara langsung kepada responden atau informan. Pelaksanaan wawancara awal dilakukan dengan kepala sekolah SD Muhammadiyah 08 Dau untuk mendapatkan serta mengumpulkan informasi

yang berhubungan dengan peserta didik serta proses pembelajaran. Pada saat wawancara peneliti menggunakan serangkaian pertanyaan, berikut merupakan kisi-kisi pertanyaan untuk wawancara awal:

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Awal

Aspek	Indikator
Kegiatan Pembelajaran	a. Kurikulum apa yang digunakan dalam pembelajaran? b. Bagaimana fasilitas atau sarana prasarana yang digunakan dalam pembelajaran? c. Adakah hambatan yang dihadapi saat proses pembelajaran?
Karakteristik Peserta Didik	a. Berapakah jumlah peserta didik kelas IV? b. Bagaimana karakteristik peserta didik kelas IV? c. Bagaimana keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran?
Media Pembelajaran	a. Apa saja media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran? b. Bagaimana media pembelajaran yang disukai peserta didik? c. Bagaimana media pembelajaran yang diharapkan?

(Sumber: Olahan Peneliti)

Peneliti juga melakukan wawancara setelah uji coba media yang dibuat. Wawancara dilakukan dengan pendidik mata pembelajaran IPAS kelas IV. Berikut ini adalah kisi-kisi wawancara setelah uji coba:

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Saat Penelitian

Aspek	Indikator
Pembelajaran	a. Apakah media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) sesuai dengan materi atau topik yang diajarkan dikurikulum? b. Apakah media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum? c. Apakah media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan? d. Apakah media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) menarik perhatian peserta didik selama pembelajaran?
Penggunaan Media Pembelajaran	a. Bagaimana peserta didik merespon penggunaan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) dalam proses belajar? b. Apakah peserta didik berpartisipasi saat menggunakan media pembelajaran

Aspek	Indikator
	Liput (Lima Pulau Berputar)?
	c. Apakah media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) mudah digunakan oleh peserta didik?
	d. Apakah ada kendala teknis atau masalah yang muncul saat menggunakan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar)?

(Sumber: Olahan Peneliti)

3. Pedoman Angket

Angket ialah teknik mengumpulkan data atau informasi berupa pertanyaan yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan informasi dari responden. Untuk menentukan kelayakan dan keefektifan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) maka diperlukan lembar angket. Lembar angket yang telah dirancang dan disusun akan diberikan kepada ahli media, ahli materi, pendidik IPAS kelas IV dan peserta didik kelas IV. Adapun kisi-kisi instrumen angket berikut ini:

a. Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli materi dipergunakan sebagai penentu kesesuaian materi dengan media pembelajaran yang sudah dikembangkan peneliti, serta mendapatkan saran terkait produk yang dibuat. Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi ini diisi dan ditujukan untuk validator dosen ahli materi.

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator
Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	a. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) sesuai dengan indikator pembelajaran.
	b. Materi mencakup tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum.
	c. Materi media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) relevan dengan topik yang dipelajari oleh peserta didik sesuai dengan standard kurikulum.

Aspek	Indikator
	d. Materi disusun dengan mempertimbangkan jenjang perkembangan peserta didik yang sesuai dengan tingkat pendidikan.
Isi Materi	<p>a. Konsep penyajian materi jelas dan relevan dengan topik yang diajarkan.</p> <p>b. Materi dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pemahaman yang dituju.</p> <p>c. Materi memberikan peluang kepada peserta didik untuk berinteraksi dan berpikir kritis.</p> <p>d. Bahasa yang dipergunakan dalam materi dan media pembelajaran mudah dimengerti oleh peserta didik.</p>
Kesesuaian Media	<p>a. Media yang digunakan mendukung pemahaman materi pembelajaran.</p> <p>b. Media yang digunakan sesuai dengan usia dan kemampuan kognitif peserta didik.</p> <p>c. Media yang digunakan dapat menarik perhatian peserta didik dan mempertahankan fokus mereka pada materi.</p> <p>d. Desain media menarik dengan penggunaan warna dan bentuk yang sesuai.</p>

(Sumber: Olahan Peneliti)

b. Angket Validasi Ahli Media

Tujuan dari angket validasi ahli media ialah untuk menilai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut ini adalah instrumen angket validasi ahli media:

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator
Desain Media	<p>a. Desain media pembelajaran yang menarik dan estetis.</p> <p>b. Media memiliki elemen visual yang mendukung pemahaman materi.</p> <p>c. Media pembelajaran yang digunakan (gambar dan model) jelas serta mudah dipahami oleh peserta didik.</p> <p>d. Media pembelajaran menarik dengan penggunaan warna, bentuk dan font yang serasi, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.</p>
Efisiensi Media	<p>a. Media pembelajaran mudah digunakan peserta didik tanpa kesulitan teknis.</p> <p>b. Media pembelajaran memiliki ukuran yang pas dan mudah digunakan.</p> <p>c. Media pembelajaran yang dapat menunjang penyampaian materi.</p> <p>d. Media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik.</p>
Kualifikasi Media	<p>a. Ketahanan media pembelajaran.</p> <p>b. Media pembelajaran aman dan tidak berbahaya saat digunakan saat</p>

Aspek	Indikator
	pembelajaran.
	c. Media pembelajaran memberikan pengalaman dan interaksi langsung.
	d. Media pembelajaran bisa disimpan dengan baik dan aman.

(Sumber: Olahan Peneliti)

c. Angket Respon Pendidik

Angket ini ditujukan kepada pendidik dengan tujuan untuk mengetahui penyajian media serta mengetahui efektifitas terhadap media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) yang diimplementasikan pada saat pembelajaran. Angket respon pendidik ini akan diberikan kepada pendidik pembelajaran IPAS kelas IV di SD Muhammadiyah 08 Dau. Adapun kisi-kisi instrumen angket respon pendidik berikut ini:

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Pendidik

Aspek	Indikator
Pembelajaran	a. Tampilan media yang menarik dan kreatif. b. Media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. c. Media pembelajaran sesuai dengan konsep materi yang diajarkan. d. Media pembelajaran memberikan kesempatan peserta didik berinteraksi secara langsung. e. Media pembelajaran mendukung dalam proses pembelajaran.
Respon Pengguna	a. Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik. b. Media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran. c. Media pembelajaran memudahkan peserta didik memahami materi. d. Mendorong motivasi belajar peserta didik. e. Media pembelajaran tidak sulit digunakan oleh pendidik dan peserta didik tanpa ada kendala.

(Sumber: Olahan Peneliti)

d. Angket Respon Peserta Didik

Angket peserta didik dipergunakan untuk mengevaluasi dan menilai respon peserta didik kepada media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) yang diimplementasikan pada saat pembelajaran. Berikut ini

adalah kisi-kisi instrumen angket untuk menentukan tanggapan peserta didik:

Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator
Pembelajaran	a. Tampilan media pembelajaran yang menarik. b. Media pembelajaran bermanfaat dalam proses pembelajaran. c. Mempermudah pemahaman peserta didik pada materi. d. Dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran.
Penggunaan Media	a. Media pembelajaran tidak sulit digunakan. b. Menarik perhatian peserta didik saat proses pembelajaran. c. Media yang menyenangkan. d. Membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

(Sumber: Olahan Peneliti)

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan bukti dalam bentuk gambar atau foto disebut dokumentasi. Tujuan dari dokumentasi ialah untuk mencatat hal-hal yang berhubungan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan selama kegiatan. Alat yang dipergunakan dalam penelitian untuk mengambil dokumentasi dalam penelitian ini adalah ponsel.

I. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini terdapat dua teknis analisis data yang dipergunakan oleh peneliti, yakni teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara serta saran maupun kritik dari ahli materi dan ahli media. Hasil tersebut menghasilkan kritik dan saran untuk memperbaiki media pembelajaran yang dibuat peneliti. Metode yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif sebagai berikut:

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yakni mengumpulkan data dengan cara mengobservasi, mewawancarai, serta mendokumentasi untuk memperoleh informasi yang diperlukan.

b. Reduksi Data

Reduksi data merupakan suatu proses pensederhanaan atau pemilihan informasi yang terkumpul dalam sebuah penelitian. Tujuannya adanya reduksi data ialah menghilangkan data yang tidak relevan dari suatu data yang didapatkan dari observasi, wawancara dan analisis.

c. Penyajian Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dapat disajikan dalam bentuk penjelasan singkat yang bersifat naratif dan berupa tulisan, bagan maupun tabel mengenai data yang diperoleh dalam penelitian.

d. Kesimpulan

Peneliti menyimpulkan data yang telah diperoleh dengan menjelaskan dan mendeskripsikan data yang diambil melalui kegiatan observasi, wawancara dan didukung dengan dokumentasi. Hal ini dilakukan untuk memberikan jawaban atas rumusan masalah yang diteliti.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif adalah informasi yang diperoleh dari hasil kuesioner serta validasi oleh ahli dan tanggapan pengguna yang akan menjadi sumber data kuantitatif dalam bentuk angka. Dalam menganalisis

data ini, peneliti akan mengolahnya dengan menghitung nilai rata-rata untuk setiap aspek yang terdapat dari kuesioner.

a. Analisis Data Angket Validasi Ahli

Pengembangan media Liput (Lima Pulau Berputar) melibatkan validasi uji kelayakan media dan penyesuaian materi yang di dasarkan pada CP (Capaian Pembelajaran) dan TP (Tujuan Pembelajaran). Pedoman angket validasi menggunakan skala *likert*. Skala *likert* terdiri dari empat kategori. Validator dapat memberikan penilaian pada skor yang telah ditentukan dengan di *checklist* (√).

Tabel 3. 9 Pedoman Penilaian Skala Likert Validasi Ahli

Kriteria	Skala
Sangat setuju/sangat baik/sangat sesuai/sangat mudah/sangat paham/sangat menarik/sangat layak/sangat bermanfaat/sangat memotivasi/sangat aktif.	4
Setuju/baik/sesuai/mudah/paham/menarik/mengerti/layak/bermanfaat/memotivasi/aktif.	3
Cukup setuju/kurang baik/cukup sesuai/cukup mudah/cukup paham/cukup menarik/cukup layak/cukup bermanfaat/cukup memotivasi/cukup aktif.	2
Kurang setuju/kurang baik/kurang mudah/kurang paham/kurang menarik/kurang mengerti/kurang layak/kurang bermanfaat/kurang memotivasi/kurang aktif.	1

(Sumber: Sugiyono,2019)

Perhitungan persentase hasil uji validasi dari ahli materi dan ahli media akan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{n} 100\%$$

Keterangan:

- P : Persentase skor
- $\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh
- n : Jumlah skor maksimal

Dalam pengambilan keputusan mengenai kualitas media pembelajaran Lima Pulau Berputar dilakukan dengan memakai interpretasi yang memiliki skor berikut ini:

Tabel 3. 10 Interpretasi Skor Angket Validasi Ahli

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
80% - 100%	Sangat Baik	Sangat layak/Sangat Valid /Tidak perlu revisi
60% - 80%	Baik	Layak/Valid/Sesuai arahan ahli
40% - 60%	Cukup	Kurang layak/Kurang valid/Perlu revisi
0% - 40%	Kurang	Tidak layak/Tidak valid/Perlu revisi

(Sumber: Sugiyono,2019 dengan modifikasi peneliti)

b. Analisis Data Angket Respon Pendidik dan Peserta Didik

Analisis data angket respon pendidik dan peserta didik untuk mengetahui menarik tidaknya produk yang telah dibuat. Dan untuk mengetahui kevalidan produk yang digunakan pada pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya. Angket respon pendidik berupa skala *likert*, sedangkan peserta didik menggunakan skala *Guttman*.

Tabel 3. 11 Pedoman Penilaian Skala Likert Respon Pendidik

Kriteria	Skala
Sangat setuju/sangat baik/sangat sesuai/sangat mudah/sangat paham/sangat menarik/sangat layak/sangat bermanfaat/sangat memotivasi/sangat aktif.	4
Setuju/baik/sesuai/mudah/paham/menarik/mengerti/layak/bermanfaat/memotivasi/aktif.	3
Cukup setuju/kurang baik/cukup sesuai/cukup mudah/cukup paham/cukup menarik/cukup layak/cukup bermanfaat/cukup memotivasi/cukup aktif.	2
Kurang setuju/kurang baik/kurang mudah/kurang paham/kurang menarik/kurang mengerti/kurang layak/kurang bermanfaat/kurang memotivasi/kurang aktif.	1

(Sumber: Sugiyono,2019)

Tabel 3. 12 Interpretasi Skor Angket Validasi Pendidik

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
80% - 100%	Sangat Baik	Sangat layak/Sangat Valid /Tidak perlu revisi
60% - 80%	Baik	Layak/Valid/Sesuai arahan ahli
40% - 60%	Cukup	Kurang layak/Kurang valid/Perlu revisi
0% - 40%	Kurang	Tidak layak/Tidak valid/Perlu revisi

(Sumber: Sugiyono,2019 dengan modifikasi peneliti)

Tabel 3. 13 Pedoman Penilaian Skala Guttman Respon Peserta Didik

Skor	Keterangan
1	Ya
0	Tidak

(Sumber: Sugiyono,2019)

Perhitungan angket respon pendidik dan peserta didik dapat diketahui dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{n} 100\%$$

Keterangan:

- P : Persentase skor
 $\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh
 n : Jumlah skor maksimal

Menurut (Candra Yogi, 2023), produk yang dibuat dan dikembangkan dianggap valid digunakan sebagai media pembelajaran jika skor tingkat pencapaiannya lebih dari 61%. Sebaliknya, jika skor tingkat pencapaiannya kurang dari 60%, produk tersebut tidak layak digunakan sebagai media pembelajaran dikarenakan tidak valid, oleh karena itu, produk yang dikembangkan harus dilakukan perbaikan